Nintendo

VIRTUAL BOY™

MARIO'S TENNIS™

VUE-VMTJ-JPN
バーチャルボーイ™
専用カートリッジ



マリオズテニス取扱説明書

ごあいさつ

このたびは任天堂バーチャルボーイ専用カートリッジ「マリオズテニス」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。まずはじめに別冊の「注意書」をお読みいただき、次にこの「取扱説明書」の指示に従い、各調整をおこなったうえ、正しい使用方法でご愛用ください。なお、「注意書」およびこの「取扱説明書」は大切に保管してください。

もくじ

はじめに

「こんなテニスゲームは初めてだ!!」

テニスコートを縦横無尽に走り回るマリオやヨッシー。
頭の上を飛び交うボール。マリオズテニスは、
これまでのテニスゲームの常識を越えた、
臨場感あふれるテニスゲームです。
バーチャルボーイならではの完全立体をフルに活用し、
ボールの動きやキャラクターの動きを
完璧な3次元空間に表現しています。
ボールが頭上を越えた時など思わず振り向きたくなる、
そんなバーチャル感覚を存分にご体験ください。

バーチャルボーイの調整



■調整

ゲームをスタートする前に必ずこれらの調整をおこなってください。



バーチャルボーイ本体にカートリッジを正しくセットしてください。カートリッジをセット後、コントローラの前面にある電源スイッチをONにすると、しばらくして右の画面が現れます。



STARTボタンを押すと「目の幅調整画面」に切り替わります。各調整はこの画面を見ながらおこないます。

目の幅調整

プレイヤーの左目と右目の幅にバーチャルボーイ内部の表示装置を合わせる調整です。

調整画面を見ながら、本体上部にある「目の幅調整ダイアル」をまわし、画面の4すみにあるマークが見える状態にあわせてください。



このように4すみのマークが見えるように調整してください。

※4つのマーク全てが見えない場合もありますが、3つ見えていればゲームに支障はありません。

その他の調整については、バーチャルボーイ本体取扱説明書をお読みください。

オートマティックポーズ機能について

バーチャルボーイ専用カートリッジには、プレイヤーの目の健康を守るため、適度な時間でゲームを自動的に休止する「オートマティックポーズ機能」があります。

●「目の幅調整画面」で調整を終えた後、STARTボタンを押すと右の画面に切り替わります。L✥ボタンの左右で、「オートマティックポーズ機能」のON／OFFが選べます。この画面で再びSTARTボタンを押すとデモが始まり、さらに押すとタイトル画面が現れます。



●「マリオズテニス」は約10分後にオートマティックポーズ機能が働き、ポーズ(一時中断)状態となります。適度な休憩をとり、目や体を休めてください。スタートボタンを押すと、ゲームを再開できます。



※ボールを打っている途中にいきなりオートマティックポーズが働くことはありません。

コントローラの名称と操作方法

Lトリガーボタン(背面)

L✚ボタン

- ●プレイヤーの移動
- ●ボールを打つ時の方向
- ●項目の選択

セレクトボタン

- ●ポーズ状態で押すと調整画面へ

スタートボタン

- ●ゲーム中に押すとポーズ
- ●画面を送る



Rトリガーボタン(背面)

R✚ボタン

Aボタン

- ●ボールを打つ(主にストローク)
- ●トスを上げる
- ●項目の決定
- ●進行の早送り

Bボタン

- ●ボールを打つ(主にロブ)
- ●トスを上げる

※ゲーム中はR✚ボタン、L・Rトリガーボタンは使用しません。

■ゲーム中の操作

●プレイヤーの移動

L✣ボタンでプレイヤーは前後左右に移動します。

●サーブの打ち方

①プレイヤーを左右に移動させます。
②AボタンかBボタンを押してトスを上げます。
③タイミングよくAボタンかBボタンを押すとサーブが打てます。
（Aボタンは速いサーブ、Bボタンは遅いサーブが打てます。）

●ストローク、ロブ、ボレー、スマッシュの打ち方

Aボタンでストローク（普通の球）が打て、頭より高い球がきた時は自動的にスマッシュになります。また、ネット付近では自動的にボレーになります。Bボタンでロブ（高く打ち上げる球）が打てます。

●L✚ボタンの応用

サーブやストロークなどを打つ時にL✚ボタンを同時に押すことで、いろいろな球を打ち分けられます。

- L✚ボタンの上で長い球、下で短い球が打てます。
- L✚ボタンの左右でそれぞれの方向に球が打てます。

その他の操作方法

●早送り

ゲーム中に進行を早くしたい場合は、Aボタンを押してください。
プレイヤーが走って移動したり、表示が早送りされたりします。

●ポーズ

ゲーム中にスタートボタンを押すと、ポーズ(一時中断)になります。再調整をしたい場合は、ポーズの状態でセレクトボタンを押すと調整画面に切り替わります。調整後スタートボタンでぬけられます。

※再調整の場合は、オートマチックポーズのON/OFFの切り替えはできません。

●リセット

ゲーム中にSTART・SELECT・A・B・Lトリガー・Rトリガーボタンを全部同時に押すと、ゲームがリセットされます。

電池マークの表示

電池が少なくなると、画面の隅に右のマークが表示され点滅します。早めに電池の交換をしてください。



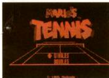
■操作方法早見表

下の表はゲーム中に使用するボタンの操作方法です。

	サーブの時	プレイ中
Aボタン	●トスを上げる ●速いサーブを打つ	●ストロークを打つ ●ネット近くでボレー ●高いボールをスマッシュ
Bボタン	●トスを上げる ●遅いサーブを打つ	●ロブを打つ ●高いボールをスマッシュ
L✚ボタン	●サーブを打つ時の方向を決める	●ボールを打つ時の方向を決める

■タイトル画面

タイトル画面が表示されたら、シングルス、ダブルスを選択し、Aボタンで決定します。



シングルス

ダブルス



■シングルスの設定画面



右の画面が表示されたら最初に、1P対COMか、トーナメントを選びます。次にレベル、セットマッチの項目で難易度、セット数をそれぞれ選び、最後にプレイヤー選択で自分のプレイヤー、対戦相手のプレイヤーの順に選び、Aボタンを押して決定してください。

■ダブルスの設定画面



右の画面が表示されたらシングルスの場合と同様に選択し、最後にプレイヤー選択で自分のプレイヤー、パートナー、対戦相手の後衛、前衛の順に選び、Aボタンを押して決定してください。

■トーナメント画面

設定画面でトーナメントを選ぶと右の画面が表示されます。対戦相手はランダムに決まり、自分のプレイヤー(ダブルスの場合は自分のチーム)以外の試合はコンピュータが自動的に勝敗を決めます。Aボタンを押すとゲーム画面になります。



シングルス



ダブルス

※難易度、セット数の選択は必ずプレイヤー選択の前に行ってください。

※プレイヤーの選択をせずにスタートボタンを押した場合、シングルスの時はマリオ対ドンキーコングJr.、ダブルスの時はマリオ・ヨッシー組対ドンキーコングJr.・キノピオ組でゲームが始まります。

■ゲーム画面



コート

ハートのネットのついたオシャレなコートです。シングルスとダブルスでは横幅が違います。

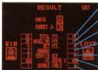
ジュゲム

ゲームの主審、線審、スコアー表示などオールマイティーにこなし、どんなプレイヤーも判定に逆らう事はできません。

つねに、自分のプレイヤーは前面のコートでプレイします。プレイヤーの表情に注目しましょう。

■リザルト画面

1試合が終わるごとに下の画面が表示され、その試合のいろいろなデータが表示されます。Aボタンを押すとタイトル画面に戻ります。



TOTAL PTS.	試合終了時の総合ポイント
BASELINE PTS.	ストロークで取ったポイント
NET PTS.	ネットプレイで取ったポイント
ERRORS	ミスした回数
SERVICE ACE	サービスエースを取った回数
1ST SERVE%	1STサーブの成功した確率
DOUBLE FAULT	ダブルフォールトの回数

■レベルについて

各レベルでは、全てのプレイヤーについて以下の表のような設定になっています。

	EASY	NORMAL	HARD
ボールスピード	遅い	遅い	速い
ミートエリア (ラケットに当たる面)	広い	広い	標準
敵の強さ	弱い	強い	強い
ボールが体に…	かくれない	かくれない	かくれる
プレイヤーの移動速度	遅い	遅い	速い

※ボールはプレイヤーの体には当たりません。





マリオ・MARIO

最も標準的な選手で、足の速さ力とも安定し、ミートエリアも標準。
対戦時の攻撃はストローク中心で状況に応じて前に出てくるタイプ。

ルイージ・LUIGI

マリオに近い選手だが、マリオより足が速い。
対戦時の攻撃はマリオと同じタイプ。





ピーチ姫・PRINCESS PEACH

足は遅いが、ミートエリアが広い。対戦時の攻撃はほとんど前に出てこないストロークプレイヤータイプ。

ヨッシー・YOSHI

全選手の中で一番足が速い。但し、ミートエリアは狭い。対戦時の攻撃は、レシーブ後にすぐ前にでてくる、ネットプレイヤータイプ。





キノピオ・TOAD

足は速いがミートエリアは狭い。力も弱いがジャンピングレシーブをすることができる。対戦時の攻撃はヨッシーと同じタイプ。

ノコノコ・KOOPA

足は遅いがミートエリアは広い。力も弱いがジャンピングレシーブをすることができる。対戦時の攻撃はピーチと同じタイプ。



ドンキーコングJr.・DONKEY KONG Jr.

全選手の中で一番足が遅い。ミートエリアも狭い。ただし、全選手の中で一番力がある。対戦時の攻撃はピーチと同じタイプ。

※キノピオとノコノコは、ゲーム中ではTOAD、KOOPAと表示されます。
※ミートエリアはレベルをハードにした場合のみ変わります。
※足が速いと速く移動できます。力が強いと速い球を打てます。ミートエリアが広いとボールに近すぎたり、離れすぎたりしていてもある程度打ち返せます。

MARIO'S TENNIS SCHOOL

ゲーム上達への実戦テクニック

●サーブ

サーブを打つ時は、相手の位置をよく見てサーブのコース、長さを決めましょう。L✚ボタンを操作せずにBボタンを使用するとサーブが入りやすくなります。

●レシーブ(サービスリターン)

相手の位置によく注意して確実に打ち返しましょう。特に相手が前に出てきた時などは、力いっぱい返さずにロブを有効に使いましょう。

●ストローク、ボレー、スマッシュ

L✚ボタンを押すタイミングに注意してください。Aボタン(Bボタン)よりも先にL✚ボタンを押すと、プレイヤーが移動して、空振りします。

また、打ち返すボールの方向をL✚ボタンだけでなく、打つタイミングでもかえる事ができます。例えば、L✚ボタンを左にいれ早めのタイミングで打てば、鋭く左へボールが飛びます。このタイミングをつかめば、プレイはいっきに上達するでしょう。

●ダブルスでのポジション

ダブルスでは、味方のプレイヤーと自分のポジションが重ならないようにすると、息の合ったプレイが出来ます。

ルール

●ポイント

ポイントはテニスの一番基本となる単位です。0(ラブ)から始まり1ポイント取ると15(フィフティーン)となり、あとは1ポイントごとに30(サーティ)、40(フォーティ)と得点を重ね、先に4ポイントを取った

方が1ゲームをとります。しかし、40対40(フォーティオール)になるとDeuce(ジュース)になります。ジュースの時は先に2ポイント連取した方が1ゲームをとります。

●ゲーム

1ゲームは4ポイントで、これを6ゲーム先取した方が1セットをとります。5ゲーム対5ゲーム以降の時は、7ゲーム先取です。ただし、6ゲーム対6ゲームになった場合は、タイブレイクという特別なゲームを行います。



●タイブレイク

ゲームカウントが6ゲーム対6ゲームとなった場合13ゲーム目にタイブレイクルールが採用されます。タイブレイクは、7ポイント先取した方が勝ちとなります。なお、タイブレイク中にポイントが6ポイント対6ポイントとなった場合は、その後2ポイント連取したプレイヤーが勝者となります。

●セット

正式な試合では、男子女子等の区別、大会等により3セットマッチか5セットマッチで行われます。このゲームでは、試合時間短縮のため5セットマッチはなく、1セットマッチ及び3セットマッチで遊ぶことができます。3セットマッチでは2セットを先取した方が勝者となります。

ゲーム中に出てくるテニス用語

●アウト

打ったボールがコートの外に出ること。ゲームではOUTの表示がでます。

●ネット

打ったボールがネットに引っかかり自分のコート側に落ちること。ゲームではNETの表示がでます。



●フォールト

サーブを失敗すること。2回続けて失敗するとダブルフォールトとなり相手に1ポイント与えることになります。ゲームではそれぞれFAULT、DOUBLE FAULTの表示がでます。なお、サーブはコート前半分のサービスエリアに打ち込まなければいけません。

●レット

サーブがネットに当たってサービスエリアに入ると、レットとなり、サーブを打ち直します。このゲームではLETの表示がでます。なお、ネットに当たってサービスエリアの外に出た場合は、フォールトになります。

●サーブ

コートの外のサービスポジションに立ったサーバーが、頭上に上げたトスボールを打って相手コートのサービスエリアに入れること。サーブされたボールは必ず1バウンドしてから打ち返します。サーバーとレシーバーは1ゲームごとに交替します。



●ストローク

ワンバウンドしたボールを相手側のコートに打ち返すことです。

●スマッシュ

頭より上にあるボールを強く打ち下ろす、破壊力の強い決定打です。

MARIO'S TENNIS SCHOOL

●ボレー

ネットのそばで、相手が打ってきたボールをノーバウンドで打ち返すことです。

●ロブ

コートの前方に出てきた相手の頭上を越える山なりのボールを打つことです。



ルールやテニス用語はしっかりと覚えておこう。
きっとゲームの中で役にたつぞ！
さあ、今日から君もテニスプレイヤーだ！！

SCORE

スコアー表

MARIO'S TENNIS			
	Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ

MARIO'S TENNIS			
	Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ

MARIO'S TENNIS			
	Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ

MARIO'S TENNIS			
	Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ

コピーして使うと便利だよ!

お客様ご相談窓口

任天堂株式会社

本　　社	〒605	京都市東山区福稲上高松町60番地	TEL.(075)541-6113
東京サービスセンター	〒101	東京都千代田区神田須田町1丁目22番地	TEL.(03) 3254-1647
大阪支店	〒531	大阪市北区本庄東1丁目13番9号	TEL.(06) 376-5970
名古屋営業所	〒451	名古屋市西区幅下2丁目18番9号	TEL.(052)571-2506
岡山営業所	〒700	岡山市奉還町4丁目4番11号	TEL.(086)252-2038
札幌営業所	〒060	札幌市中央区北9条西18丁目2番地	TEL.(011)612-6930